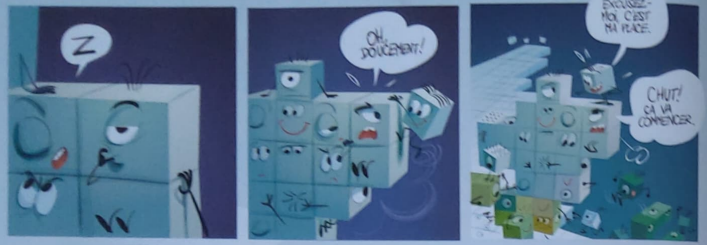
CHAQUE MERCREDI

spirou

N° 4074
11 mai 2016
79e année
www.spirou.com
Éditions DUPUIS
2,40 € - 3,50 CHF

SPÉCIAL JEUX VIDÉO



la semaine de Spirou

SOMMAIRE

02 Allez, on se dépêche!
04 MÉLUSINE ➪ La Ville fantôme 2/6
14 DENT D'OURS
➪ Amerika Bomber 5/6
20 UNE AVENTURE DE SPIROU ET FANTASIO ➪ Fantasio se marie 8/9
26 En direct de la Rédak
28 LES CAVALIERS DE L'APOCADISPE
➪ Jouent à un jeu pour les grands
32 KAHL & PÖRTH
34 LE CLUB DES HUNS ➪ Une histoire qui ne manque pas de pixel!
37 Les Aventures d'un journal
38 Du pixel aux mondes virtuels
42 Une histoire presque à dormir debout
44 Qui a dessiné ?
45 BUCK DANNY "CLASSIC"
➪ Les Fantômes du Soleil levant 3/10
48 Jeu ➪ Level !
50 TASH & TRASH
CAPITAINE ANCHOIS
51 GAME OVER
52 DAD

SUPPLÉMENT : Guide
➪ Histoires et légendes du jeu vidéo.

SPIROU n°4074 du 11/05/2016. ISSN 07718071. Commission paritaire: 1217 U 82535. Hebdomadaire édité par les Éditions Dupuis, R.P.M. 0429.160.563. Dépôt légal: 2e trim 2016. © Dupuis, 2016. **Rédaction et siège social :** 52, rue Destrée, B-6001 Marcinelle. Tél.: +32 (0)71 600 500 - spirou@dupuis.com. **Éditeur responsable :** Olivier Perrard - 52, rue Destrée, B-6001 Marcinelle. **Rédacteur en chef :** Frédéric Niffle. **Secrétaires de rédaction :** Laure Bavay, Pierrette Deffense, Florence Mishel, Mathias Vincent. **Rédacteurs :** Hugues Dayez, Damien Perez, Gilles Dal. **Correcteurs :** Christelle Daussin, Alain Henriet. **Stagiaire :** Lilya Jeanne-Rose. **Maquette :** Frédéric Niffle, Olivier Dossogne. **Abonnements :** BELGIQUE : Spirou - 52 rue Destrée, 6001 Marcinelle - Tél. : +32 (0)71 600 503 - spirou@edis.fr. FRANCE/ETRANGER : Spirou - B250 - 60643 Chantilly Cedex - Tél.: + 33 (0)3 44 62 52 92 - spirou@edis.fr. **Distribution :** FRANCE : Presstalis ; BELGIQUE : A.M.P. Pour toute demande de renvoi, les diffuseurs de presse sont priés de s'adresser à leur agence de messagerie. Les anciens numéros ne sont pas disponibles. **Régie publicitaire :** Cauris Média - publicite@cauris-media.com. La responsabilité de l'éditeur ne peut en aucun cas être engagée par le contenu des publicités qui figurent dans la publication. Imprimé en Belgique par Hoorera Printing. **Couverture :** Berbal.

« On met du temps à imposer un style. »

Mélusine et sa comparse Mélisande ont atteint Harrebourg, une ville qui change de visage en un clin d'œil ! Pour ce récit délibérément intrigant, Clarke multiplie les surprises et les trouvailles, avec des ambiances de nuit très marquées.

En découvrant l'encrage de *La Ville fantôme*, on a l'impression que tu travailles de plus en plus tes noirs.

CLARKE : Ah oui ! Mais si je les travaille de plus en plus, c'est parce qu'on me laisse faire ! Avant, quand j'étais un jeune dessinateur, dès que je mettais un peu trop de noirs dans un bouquin, on me renvoyait les planches en disant : « *Écoute, c'est vraiment trop neurasthénique, revois ta copie !* » Je me rends compte que la difficulté, c'était d'arriver à imposer un langage. La bande dessinée est un métier curieux : d'un côté, il y a une dimension industrielle avec reproduction-diffusion-distribution, et de l'autre, tout repose sur le langage et la grammaire d'un auteur, si personnels qu'ils sont irremplaçables car il est impossible de reproduire à l'identique un style original. Et l'on met du temps à imposer un style. Le lauréat du Grand Prix d'Angoulême cette année est un magnifique exemple : je n'ai jamais vu de grammaire aussi précise et personnelle que celle d'Hermann ! Or il lui a fallu des années pour arriver à ça.

Plus on pénètre dans Harrebourg, plus tes planches semblent fonctionner purement en noir et blanc…

CLARKE : Ah oui, c'est sûr ! Parce que je ne suis définitivement pas un coloriste. Je suis incapable de faire une couleur "narrative". Je suis capable de colorier une couverture – d'ailleurs, c'est moi qui ai mis en couleur les couvertures des albums de la série –, mais une couleur qui sert la narration est une notion qui m'échappe complètement. Donc, pour moi, une planche doit être aboutie en noir et blanc. C'est aussi une question d'époque : si un Jijé travaillait beaucoup ses noirs dans *Jerry Spring* et très peu dans *Blondin et Cirage*, c'était tout simplement parce qu'on considérait que la deuxième, à destination d'un public plus enfantin, nécessitait la couleur, voilà tout. Dans certains épisodes de *Gil Jourdan* de Tillieux, il y a très peu de noirs alors que c'est un auteur qui travaillait très fort ses ambiances. Et s'il y en a peu, c'est parce que, culturellement, ces séries devaient être publiées en couleur.

Cette première aventure à suivre est une manière de réinventer la série. Mais est-ce difficile de se renouveler quand on est dans un univers codifié de fantaisie et de sorcellerie ? Quand on fait une série qui s'inspire de l'actualité, c'est peut-être plus facile…

CLARKE : J'avais traité de l'actualité dans une autre de mes séries, *Mister President*. Là, c'était vraiment un travail au premier degré, l'actualité était un matériau brut, je me contentais de la recracher avec un point de vue. Dans *Mélusine*, il y a moyen de faire référence à des thèmes d'actualité, mais c'est évidemment moins littéral. Mais ça m'amuse de me servir de certaines idées inspirées par notre monde contemporain et de les injecter dans un univers qui, a priori, ne demande pas ça. Les concepts de suicide, de consommation de drogue : il y a moyen de les évoquer dans une série "tous publics" comme *Mélusine*, tout est dans la manière de le faire. Mais ce n'est pas parce qu'il s'agit d'un univers de fantaisie qu'il doit être fermé. Il faut simplement savoir utiliser ses sources d'inspiration pour les faire entrer dans l'univers de *Mélusine*.

Comment as-tu choisi Mélisande pour faire tandem avec Mélusine ?

CLARKE : Ah ! Je dois d'abord avouer que Cancrelune me posait un gros problème, car elle représentait un type d'humour "burlesque/tarte à crème" qu'affectionnait Gilson, mais qui n'est pas du tout ma tasse de thé ! C'est la raison pour laquelle je m'en suis débarrassé de manière certes un peu brutale, mais c'est parce que je ne savais vraiment plus quoi faire avec ce personnage ! Alors que Mélisande me permet de développer pile-poil l'humour que j'aime. Elle me fait penser au personnage de Phoebe Buffay dans la série télé *Friends* : elle arrive toujours avec ce qu'on appelle une "pensée parallèle", comme si elle n'avait pas bien compris de quoi il retourne… Résultat : elle part à l'ouest en permanence ! Ça, c'est le genre d'humour que j'adore. Qui plus est, le personnage de Mélisande me permet de renouveler la série en introduisant l'univers des fées face à celui des sorcières, un univers que je compte bien développer à l'avenir. H.D.

LA VILLE FANTÔME

ÉPISODE 2/6

Résumé : Le professeur Haaselblatt reçoit l'inspecteur des études Mestre Filofax qui est chargé d'attribuer aux élèves des stages en extérieur. Chaque élève doit résoudre un problème sur le lieu qui lui est assigné, mais Mélusine se voit confier la tâche la plus délicate à Harrebourg. Accompagnée de sa cousine Mélisande, elle doit mettre fin aux étranges phénomènes que le bourg subit depuis quelque temps...

OH, ALORS !
LA VILLE EST ABANDONNÉE !!
TU TROUVES ? POUR MOI, ELLE A PLUTÔT L'AIR DÉSERTE.
ET TOUT À L'AIR DÉLABRÉ ! EN UNE NUIT ? COMMENT EST-CE POSSIBLE ?
ON A PEUT-ÊTRE DORMI TRÈS LONGTEMPS !!!
PERSONNE.
C'EST DINGUE.
ON RENTRE ? J'AI FAIM.
PAS QUESTION ! JE VEUX SAVOIR CE QUI S'EST PASSÉ DANS CE DESERT DE BLED.
FAIS-TOI DES GÂTEAUX !
POUPOU PIDOU.
PERSONNE ICI !
POUF
POUPOU PIDOU.
POUF
POUPOU PIDOU.
PERSONNE ICI !
PERSONNE ICI !

J'EN REVIENS PAS ! CETTE VILLE S'EST VIDÉE ET EST TOMBÉE EN RUINE EN UNE SEULE NUIT !
ON PEUT RETOURNER DORMIR ? J'AI MANGÉ TROP DE GÂTEAUX !
ET PUIS, MON PETIT DRAGON EST MORT DE FATIGUE !!!
TIENS, JE VAIS L'APPELER JEAN-GUY !!!
MÉ ENFIN ! ON NE PEUT PAS S'EN ALLER COMME ÇA !!! C'EST INVRAISEMBLABLE, CE QUI S'EST PASSÉ !
ATCHA !
CECI DIT, TU AS RAISON : ÇA NE SERT À RIEN DE MOISIR ICI. ON RENTRE ET ON EN PARLE AU DIRECTEUR. IL AURA PEUT-ÊTRE LE FIN MOT DE L'HISTOIRE !!!
?
QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA ?
?
CETTE LUMIÈRE ?

MAIS C'EST QUOI, ÇA ?!
ET ÇAAAA ?!
AAH !

COURS, MÉLISANDE ! COURS !

HIIIII ! C'EST COMME DES GUIRLANDES DE NOËL ! IL Y EN A PARTOOOUUT !
QU'EST-CE QUE FAIRE VA-T-ON ? JE VEUX DIRE QU'ON VA QU'EST-CE FAIRE ?
ON SE PLANQUE ! MA MAGIE EST SANS EFFET !
COURS !
'TENTION !!
IOI ! DANS LE SOUPIRAIL !!
?
LE SOUPIRAIL ? ON N'Y EST PAS DÉJÀ ?
IL FAIT TOUT NOIR !
ET MAINTENANT, SILENCE !!
KLANG !
SI TU VEUX. MAIS TU PEUX RALLUMER ?!
AH ? OH BEN, JE VOIS MIEUX CE QUE TU DIS, MAINTENANT.
ON L'A ÉCHAPPÉ BELLE ...

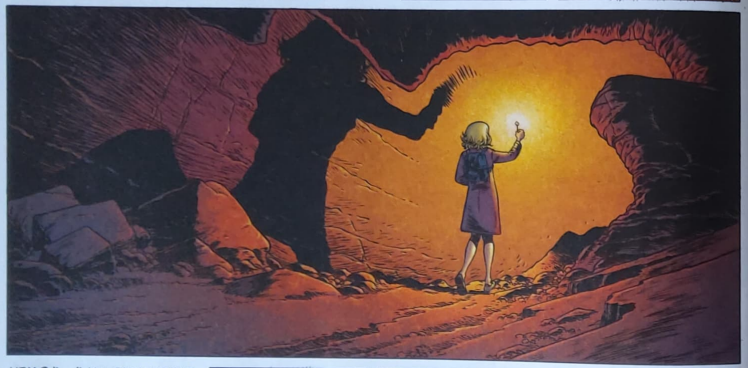
CES CRÉATURES SONT ÉPOUVANTABLES. JE ME DEMANDE D'OÙ ELLES SORTENT. ENCORE UN MYSTÈRE DE PLUS DANS CETTE DRÔLE DE VILLE...
?
TIENS, C'EST RIGOLO.
?
Par arrêté notarial du ministère spectral, et attendu que la ville de Harrebourg est désormais certifiée déserte, l'étude de maître Vatter mandate Ammidorgas, revenant agréé, pour hanter officiellement les lieux.
Maître Vatter
UN FANTÔME ?
DÉCIDÉMENT, CETTE VILLE FONCTIONNE AU QUART DE TOUR : DÉSERTÉE, EN RUINE ET HANTÉE EN L'ESPACE DE QUELQUES HEURES !!
OUAIS. MÊME NOUS, ON A DORMI TELLEMENT VITE QUE J'AI L'IMPRESSION QUE ÇA N'A DURÉ QUE QUELQUES MINUTES...
BIEN. LA PREMIÈRE CHOSE À FAIRE, C'EST SE DÉBARRASSER DE CE SPECTRE... AVEC MES SORTS D'EXORCISME, ÇA NE DEVRAIT PAS...
HIIIII ! ÇA RECOMMENCE ! LES GUIRLANDES !
SAUVE-TOI DANS LES GALERIES ! VITE !

À SUIVRE...

Scénario YANN

DENT D'OURS

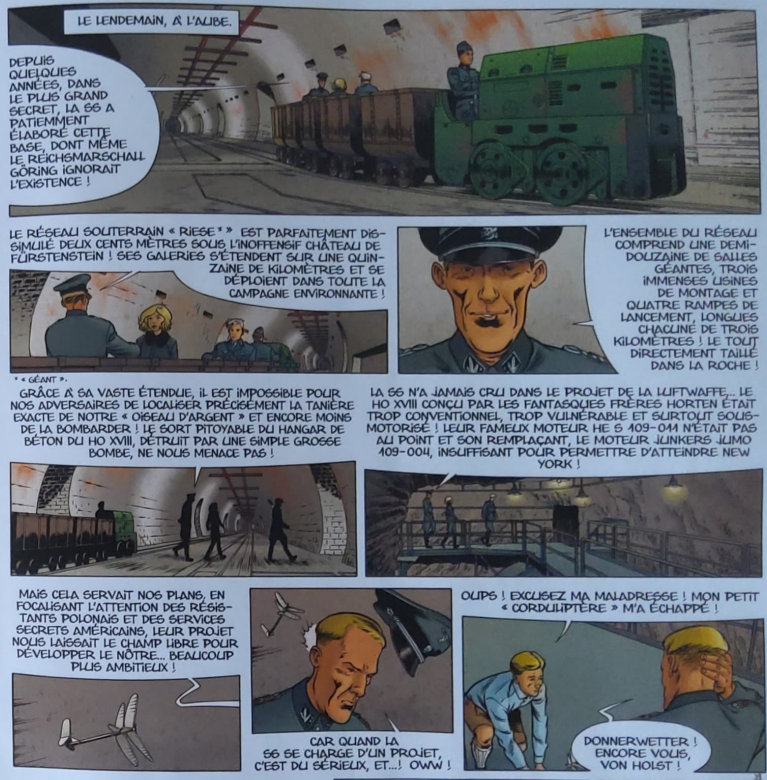
Dessin ALAIN HENRIET
Couleur USAGI

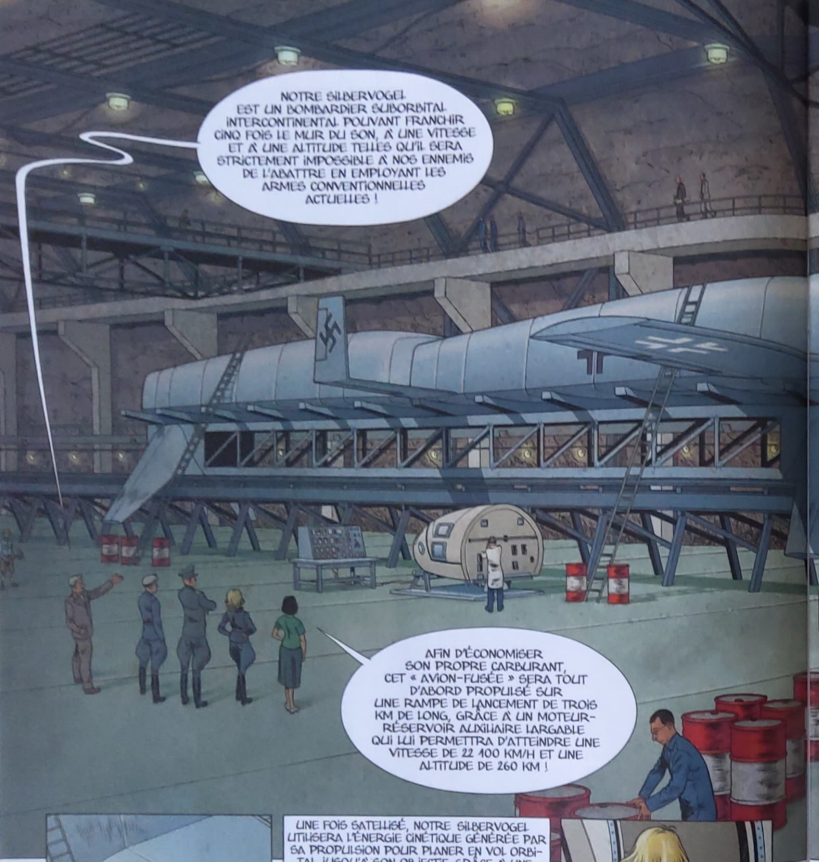


Amerika Bomber

ÉPISODE 5/6

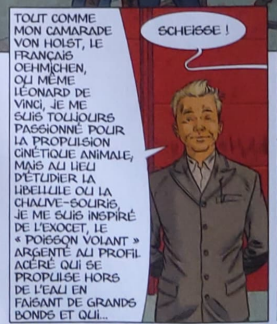
Résumé : Le mystérieux Silbervogel est le centre des attentions. L'avion, conçu par les savants nazis Eugen Sänger et Irène Bredt, est une nouvelle menace pour les États-Unis. Au même moment, au Kremlin, les Soviétiques mettent sur pied une opération dont le but est de s'emparer des spécialistes aéronautiques nazis. Leur capture, ou leur élimination, devient la priorité numéro un...




NOTRE SILBERVOGEL EST UN BOMBARDIER SUBORBITAL INTERCONTINENTAL POUVANT FRANCHIR CINQ FOIS LE MUR DU SON, À UNE VITESSE ET À UNE ALTITUDE TELLES QU'IL SERA STRICTEMENT IMPOSSIBLE À NOS ENNEMIS DE L'ABATTRE EN EMPLOYANT LES ARMES CONVENTIONNELLES ACTUELLES !
AFIN D'ÉCONOMISER SON PROPRE CARBURANT, CET « AVION-FUSÉE » SERA TOUT D'ABORD PROPULSÉ SUR UNE RAMPE DE LANCEMENT DE TROIS KM DE LONG, GRÂCE À UN MOTEUR-RÉSERVOIR AUXILIAIRE LARGABLE QUI LUI PERMETTRA D'ATTEINDRE UNE VITESSE DE 22 400 KM/H ET UNE ALTITUDE DE 260 KM !

QUELLE PURETÉ DE LIGNE ! IL EST... BEAU !

UNE FOIS SATELLISÉ, NOTRE SILBERVOGEL UTILISERA L'ÉNERGIE CINÉTIQUE GÉNÉRÉE PAR SA PROPULSION POUR PLANER EN VOL ORBITAL JUSQU'À SON OBJECTIF, GRÂCE À UNE SÉRIE D'IMMENSES « RIKOSCHETTIEREN » AÉRODYNAMIQUES SUR LA COUCHE SUPÉRIEURE DE L'ATMOSPHÈRE, À LA FAÇON D'UN CAILLOU REBONDISSANT À LA SURFACE DE L'EAU !


TOUT COMME MON CAMARADE VON HOLST, LE FRANÇAIS OEHMICHEN, OU MÊME LÉONARD DE VINCI, JE ME SUIS TOUJOURS PASSIONNÉ POUR LA PROPULSION CINÉTIQUE ANIMALE, MAIS AU LIEU D'ÉTUDIER LA LIBELLULE OU LA CHAUVE-SOURIS, JE ME SUIS INSPIRÉ DE L'EXOCET, LE « POISSON VOLANT » ARGENTÉ AU PROFIL ACÉRÉ QUI SE PROPULSE HORS DE L'EAU EN FAISANT DE GRANDS BONDS ET QUI...
SCHEISSE !

PEU M'IMPORTE QUE CE PROTOTYPE SOIT INSPIRÉ DE L'ESPADON, DU POISSON-SCIE, DU MILLE-PATTES OU DU PERCE-OREILLE !... SEUL L'HONNEUR DE L'ALLEMAGNE M'IMPORTE !
QUAND POURRAI-JE LE TESTER ?

VOUS N'AUREZ NUL BESOIN DE LE TESTER, FRAU REITSCH... IL N'Y AURA QU'UN SEUL ENVOL !
UN VOL SANS RETOUR !

À SUIVRE...

Scénario & Dessin
BENOÎT FEROUMONT

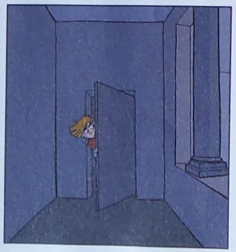
UNE AVENTURE DE SPIROU ET FANTASIO

Couleur
CHRISTELLE COOPMAN

Fantasio se marie

ÉPISODE 8/9

Résumé : Déçue par les mensonges de Fantasio, Clothilde l'a quitté. Anéanti, Fantasio appelle Spirou pour lui en parler, mais celui-ci est trop occupé à courir après le collier Clair de Lune en compagnie de Seccotine. Sofia et sa mère, les véritables propriétaires du collier, viennent d'être arrêtées, tandis que la policière qui était à leurs trousses est ripou et au service de Mme Gallantine...



Mais?! Qu'est-ce qui...?
Qu'est-ce qui m'arrive?
?
Ça c'est moche!
Ha! Mais quelle horreur!
Y a un bigoudi dans le maquillage!
Naaaaan! Nous sommes encore plus laides qu'avant!
Hiiiiii!!!
Mais! Vous êtes moche!
Vous vous êtes vue?
AAAAAAAAAAA
Qu'avez-vous fait de nous, Gallantine?!
Je ne comprends pas!
Maudite arnaqueuse! Voleuse! Rendez-nous nos beautés!!
Rhaaaa!
Il faut aider madame Gallantine, sinon elle va se faire lyncher!
J'y vais!
Occupe-toi de récupérer les bijoux et d'appeler la police!
Allons, mesdames!
Du calme!
Les secours arrivent! On va s'occuper de vous!
Passe-moi mon avocat!
Allez, madame, courage... levez-vous!
Comment vais-je faire pour vendre mes produits de beauté avec une tronche pareille?!
Que s'est-il passé? J'avais réuni toutes les conditions!
59.

À SUIVRE...

DÉCOLLAGE IMMINENT POUR UN MAX DE FUN !
SPACE DOGS 2
UNE MISSION QUI A DU CHIEN !
ACTUELLEMENT EN DVD
OBJECTIF LUNE
GRAPHIK DESIGN BUDPIXELZ © 2016 Paramount Pictures. / © Film ©2014 KinoAtis, LLC and All-Russia State Television and Radio Broadcasting Company (VGTRK, FSUE). All rights Reserved.
Hellokids.com
UNIVERSAL

Nos auteurs vous font partager leurs goûts et leurs découvertes.

LES PETITS BONHEURS DE Marie Gloris

(Scénariste)

BLOG → J'aime beaucoup le blog didactique et humoristique de Penelope Bagieu, *Les Culottées* (lesculottees.blog.lemonde.fr), où elle sort de l'ombre des femmes qui ont œuvré à des avancées scientifiques ou politiques. C'est très important, car les femmes sont souvent restées de grandes inconnues alors qu'elles ont, tout autant que les hommes, participé au progrès humain.

MUSIQUE → Je suis avec attention Beyoncé car elle a un discours féministe qu'elle exprime dans ses chansons et ses shows. C'est le cas de *Formation*, son dernier titre, en outre très politique car partant de la condition des Noir(e)s américain(e)s.

BD → La rétrospective Claire Bretécher du Centre Pompidou est terminée mais j'ai été ravie d'avoir accès à ses planches et peintures, car Agrippine fut une des héroïnes de mon adolescence. On peut la retrouver dans le récent *Morceaux choisis*.

★

Chaque semaine, SPIROU interviewe un de ses abonnés (tiré au sort), auquel il offre un album de son choix.

L'ABONNÉ DE LA SEMAINE

ANNABELLE CIPRÈS (44 ans) de Paris

Hello Annabelle, quel album voudrais-tu recevoir ?

ANNABELLE : Je voudrais recevoir *Secrets de famille*, le tome 2 de *Dad*. Dad est un personnage très amusant, dont la vie de famille me rappelle souvent la mienne. Par exemple, quand je cuisine un plat qui ne plaît pas à Liv et Ian, mes enfants, ou quand il y a des jouets et des chaussettes qui traînent partout dans leur chambre!

Liv, Ian, Dad : tu affectionnes les prénoms en trois lettres ?

ANNABELLE : C'est plus facile pour appeler les gens, non ? Liv, 13 ans, et Ian, 10 ans, essaient chaque fois de chiper SPIROU dans la boîte aux lettres avant moi. Mais je gagne souvent! Par contre, c'est toujours mon mari qui le lit en dernier. Comme il rentre du travail après que les enfants sont couchés, il est obligé de chercher SPIROU près de leurs lits.

En direct de La Réda

QUAND LES JEUX FONT DES AUTEURS HEUREUX

Certains de nos auteurs, en plus d'être des pros du crayon, sont des as du Gamepad. Ils vous racontent ici leur passion pour les jeux vidéos, tout en vous révélant leurs préférences.

D'où vient votre passion pour les jeux vidéos ?

BAZART : J'ai connu la première grande vague des jeux vidéos sur ordinateurs entre le milieu des années 1980 et le début des années 1990. Comme les jeux coûtaient très cher et qu'Internet n'existait pas encore pour le grand public, on se refilait les disquettes craquées que les copains débrouillards dénichaient. On passait de longs après-midis à saigner les *shoot'em up* ou à composer des *chiptunes* sur les premiers *soundtrackers*. À l'époque de l'Amiga 500, du Commodore 64 et de l'Atari ST, il y avait ce sentiment exaltant d'être pionniers d'un loisir qu'aucune génération n'avait connu auparavant. Les pixels sont depuis devenus ma madeleine de Proust. Le dernier jeu qui m'a marqué ? *The Witcher 3 : Wild Hunt*, sur PS4, que j'ai terminé au niveau "Death March". Ne faites pas ça à la maison, les enfants!

Dessin par Laurent Bazart

LIBON : Moi, je ne suis pas accro mais je joue plus ou moins selon les périodes et les jeux. *Skyrim* a été un gouffre temporel! En ce moment, je suis sur *Minecraft*, avec les copains sur un serveur privé, et je joue à *Elite Dangerous*, un jeu spatial tout à fait épatant auquel je jouais quand j'étais plus petit (la première version est sortie en 1984). J'ai aussi pas mal joué à *World of Warcraft*, dont je me suis inspiré pour ce *Cavaliers de l'Apocadispe*.

Le jeu de Steve Baker

BAKER : Moi, mes jeux favoris sont *Broforce*, *Braid*, *Half-life 2*, *Portal*, *Dishonored*... Quand j'étais petit, c'était plutôt *The Legend of Zelda : A Link to the Past* et *Bomberman*. Si je devais être un héros de jeu ce serait Megaman, un chouette personnage dans un drôle d'univers.

ZTNARF : Petit, j'adorais *Tortues Ninjas* sur NES, même si tout le monde le déteste! Et maintenant, c'est *Oddworld : New 'n' Tasty* (un remake de *Oddworld : L'Odyssée d'Abe*, autre jeu culte de mon enfance). Dans mes planches pour ce SPIROU, je joue beaucoup avec le système des plates-formes. Si elles existaient dans la vie réelle, je m'en servirais pour rebondir sur la tête des gens dans le métro! Au bout de cinq rebonds sans toucher le sol, j'aurais peut-être un *power-up*!

• LE FESTIVAL DE LA SEMAINE •

DIAGONALE FÊTE LA BD

Le prix Diagonale est remis chaque année à Louvain-la-Neuve par un impressionnant collège d'auteurs, dont Jean Van Hamme, Jean Dufaux, Etienne Davodeau, Yslaire, Hermann ou encore Raoul Cauvin. Mais le prix Diagonale, c'est aussi une fête de la BD, dont la deuxième édition se déroulera les 14 et 15 mai.

Le prix Diagonale, organisé en partenariat avec LE SOIR et la Fondation Raymond Leblanc, est une distinction importante dans le monde de la bande dessinée. Il récompensera en septembre, pour la neuvième année consécutive, un auteur pour l'ensemble de son œuvre, ainsi que le meilleur album et la meilleure série de l'année. En attendant, vous pouvez retrouver l'esprit Diagonale grâce à sa deuxième fête de la BD, qui se déroulera à Louvain-la-Neuve les 14 et 15 mai 2016. Le thème de cette édition : le western, avec une affiche où vous retrouverez le Yakari de Job et Derib, qui fera l'objet d'une exposition. Vous pourrez également rencontrer une belle équipe d'auteurs en dédicaces, parmi lesquels Van Hamme, Kox, Walthéry, Dany, Raoul Cauvin et Olivier Grenson. Réservez donc votre week-end, d'autant que l'entrée au festival Diagonale est gratuite.

→ **www.prix-diagonale.be**

Les fifiches du proprofesseur

PAS TOUS À LA FOIS !

Hello, serait-il possible de tricher un peu et de me choisir comme abonnée de la semaine ? Je suis sûre que vous le faites déjà un peu! Une semaine c'est un Belge, l'autre un Français! Quelle coïncidence! Bien cordialement.
(Isabelle Cravillon – Gembloux)

Bonjour, ma question est la suivante : comment fait-on pour être l'abonné de la semaine ? J'aimerais recevoir un album et en plus je crois que beaucoup de personnes se posent la question. Merci d'avance.
(Emma Ceraulo – Bruxelles)

Tricher à *L'Abonné de la semaine* ? Mais tu n'y penses pas sérieusement, Isabelle! C'est que le tirage au sort est organisé dans les règles de l'art. Chaque mois, on pioche un certain nombre d'adresses dans le listing de nos abonnés, puis on les contacte pour leur proposer d'être la vedette de la rubrique. Comme on évite qu'un même abonné puisse gagner deux fois, il suffit simplement d'être patient, ça finira bien par tomber un jour! Enfin, si tu restes abonnée, évidemment...

Écrivez-nous via l'adresse mail : pastousalafois@spirou.com

LE XXIe SIÈCLE EST PARMI NOUS

PROFESSEUR SPÉCULOOS

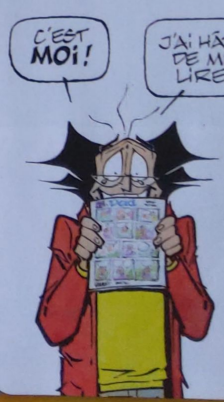
Qui choisit les mots du dictionnaire ?

(Sarah Mauve)

Très bonne question, chère Sarah! La langue évoluant sans cesse, quelles sont donc les personnes qui décident des mots dignes de figurer dans le dictionnaire ? Eh bien, ces personnes sont les lexicographes, et leur métier consiste à recenser les mots, les classer, les définir et, le cas échéant, les illustrer. Pour les nouveaux mots, ils travaillent en étroite collaboration avec divers experts dans des domaines particuliers, qui les informent des mots apparaissant dans leurs sphères d'activité respectives. Ensuite, les lexicographes évaluent la pertinence dudit nouveau mot, en lisant les journaux, en écoutant la radio, etc. C'est ce qu'on appelle la "veille terminologique". Après quoi, un comité de linguistes décide si le mot en question mérite ou non d'être repris dans le dictionnaire, le critère principal étant de savoir s'il est susceptible de durer, ou au contraire, s'il risque de disparaître aussi vite qu'il est apparu.

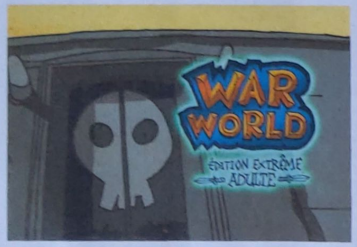
Vous aussi, posez vos questions au Professeur Spéculoos!
Par mail à professeurspeculoos@spirou.com ou sur www.spirou.com/professeurspeculoos

LA SEMAINE PROCHAINE



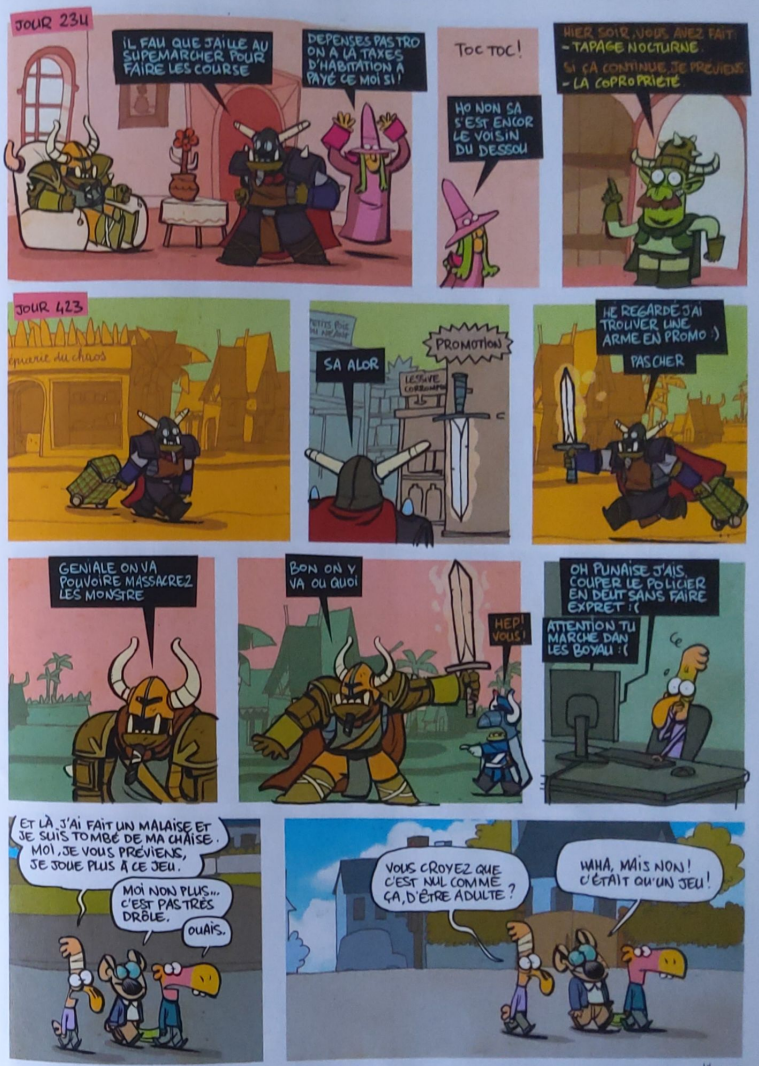
les cavaliers de l'apocadispe

Scénario, Dessin & Couleur LIBON



jouent à un jeu pour les grands

JOUR 2
PIÈCES D'OR
REGARDER
VOULEZ-VOUS ACCEPTER LA QUÊTE PIOCHE ET PIÈCES D'OR ?
OUI NON
ALLÉ ON CLIC TOUS SUR OUI
S'EST LONG
VOUS AVEZ PIOCHÉ PENDANT 5 HEURES VOUS GAGNEZ 1 PIÈCE D'OR
S'EST PAS BEAUCOUT :(
FRANCHEMAN S'EST ABUSEZ QUOI
ET BA ON ES PAS PRÈS DE POUVOIR ACHETÉ DES ARME
IL FAU QU'ON FASSE PREUVES DE PRESEVERANCE


JOUR 234
IL FAU QUE J'AILLE AU SUPERMARCHÉ POUR FAIRE LES COURSE
DÉPENSES PASTRO ON A LA TAXES D'HABITATION A PAYÉ CE MOIS SI
TOC TOC!
HO NON ÇA S'EST ENCOR LE VOISIN DU DESSOU
HIER SOIR, VOUS AVEZ FAIT: - TAPAGE NOCTURNE. SI ÇA CONTINUE, JE PRÉVIENS - LA COPROPRIÉTÉ
JOUR 423
SA ALOR
PROMOTION!
HE REGARDE J'AI TROUVER UNE ARME EN PROMO :) PASCHER
GENIALE ON VA POUVOIR MASSACRER LES MONSTRE
BON ON Y VA OU QUOI
HEP! VOUS!
OH PUNAISE J'AIS COUPER LE POLICIER EN DEUT SANS FAIRE EXPRET :(ATTENTION TU MARCHE DAN LES BOYAU :(
ET LÀ J'AI FAIT UN MALAISE ET JE SUIS TOMBÉ DE MA CHAISE. MOI, JE VOUS PRÉVIENS, JE JOUE PLUS À CE JEU.
MOI NON PLUS... C'EST PAS TRÈS DRÔLE.
OUAIS.
VOUS CROYEZ QUE C'EST NUL COMME ÇA, D'ÊTRE ADULTE ?
WHA, MAIS NON! C'ÉTAIT QU'UN JEU!

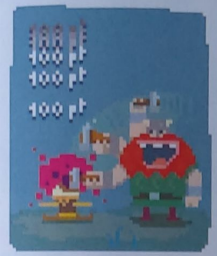
KAHL & PÖRTH
Aventuriers de l'extrême

Scénario CED
Dessin & Couleur ZTNARF

LE CLUB DES HUNS

Scénario DAB'S
Dessin DAB'S & GOM
Couleur GOM

UNE HISTOIRE QUI NE MANQUE PAS DE PIXEL!



Flashez ce code et découvrez l'entièreté de ce numéro.

LES AVENTURES D'UN JOURNAL

N°3531 ✦ 14 décembre 2005 ✦ 68e année

Pendant des années, les journaux de bande dessinée ont observé la montée en puissance des jeux vidéos avec méfiance, préférant ignorer le phénomène plutôt que de lui consacrer une rubrique régulière dans leurs pages. Et pour cause : de la même manière que la télévision fut regardée par le monde du cinéma comme une concurrence déloyale capable de vider les salles, le jeu vidéo apparaissait comme un loisir à domicile susceptible de détourner les jeunes lecteurs de leurs chers magazines de BD. Ainsi, tandis que les tirages de SPIROU et TINTIN baissaient inexorablement, les *video games* acquéraient un public de plus en plus vaste.

SPIROU fête les vingt ans de Super Mario

Mais quand on dirige un journal destiné avant tout à la jeunesse, impossible de passer indéfiniment le phénomène sous silence ! C'est ainsi qu'en 1993, une rubrique régulière consacrée à des tests de jeux vidéos fait son apparition dans SPIROU, intitulée *Pas de joystick pour Kid Paddle*. En vedette de cette page, un petit garçon à casquette verte créé par Midam qui allait connaître la carrière que l'on sait.

Bien des années plus tard, un nouveau cap est franchi : sous la houlette de son nouveau rédacteur en chef, Olivier Van Vaerenbergh, le numéro de SPIROU d'avant Noël 2005 est carrément un "Spécial Jeux Vidéo". En ouverture du sommaire, un article consacré à un anniversaire, les vingt ans de *Super Mario*. On y explique que *Super Mario Bros* fut lancé en 1985 par Nintendo avec sa toute nouvelle console du moment, la NES (Nintendo Entertainment System) : « *Pour la première fois, il devenait possible de vivre une vraie aventure de longue haleine grâce à un personnage de jeu vidéo* », écrit Pinpin (alias Patrick Pinchart, l'ancien rédacteur en chef de SPIROU qui a lancé… *Kid Paddle* dans les années 1990). Il poursuit : « *À l'origine de Super Mario, un véritable créateur, Shigeru Miyamoto, capable de créer des mondes imaginaires et d'y faire se dérouler une histoire riche en rebondissements. Comme dans une bonne BD.* » L'article explique ensuite comment la concurrence s'organise : Sega crée le hérisson bleu Sonic, Sony lance sa Playstation avec *Tomb Raider* et l'aventurière Lara Croft… Signe des temps, le cinéma va s'emparer de ces personnages : en 1993, Bob Hoskins incarnera le super-plombier Mario – échec artistique et commercial – tandis qu'Angelina Jolie sera Lara Croft en 2001, avec plus de succès…

Plus instructif encore dans ce numéro, trois pages signées Mauricet et intitulées *L'histoire des jeux vidéo*. On y apprend que ce concept naît en 1951 dans l'esprit d'un ingénieur allemand, Ralf Bauer, qui parviendra à le concrétiser avec un brevet déposé en 1968 : un jeu de tennis praticable sur un téléviseur. Quatre ans plus tard, précise l'article, « *la société Magnavox achète les droits à Bauer et commence à produire la console Odyssey qui devient ainsi la toute première console de salon !* » Pour égayer son historique, Mauricet le parsème d'illustrations humoristiques. Car si SPIROU a su garder une tradition pédagogique, il n'oublie pas avant tout de divertir ses lecteurs. HUGUES DAYEZ

DU PIXEL AUX MONDES VIRTUELS

FRED NEIDHARDT

une histoire presque à dormir debout

Maman, file-moi cent balles ! Je bouge à la salle d'arcade.

D'accord, Benny. Mais ne rentre pas trop tard !

C'est bon, je gère.

Dans mon quartier, j'étais le boss des jeux vidéos.

Benny, t'es trop fort !

Benny, je t'aime !

Shoot'em up, casse-briques, plates-formes, FPS ou RPG, rien ne me résistait.

Benny, t'as 500 followers !

Jusqu'au jour où Jackson, le gardien de la salle, installa une borne que je n'avais jamais vue.

Zombie Badass 2025 ?

C'est un vieux jeu rétro que je gardais en stock.

Ça revient à la mode.

Tiens, il y a encore le hall of fame de l'époque !

Pendant des heures, j'étudiai le jeu afin d'améliorer ma stratégie.

Saletés de morts-vivants !

Des ampoules plein les mains, je finis par devenir number one !

C'est qui le plus beau ?

C'est qui le plus fort ?

Mais le lendemain matin... mon record avait été battu.

THE GREATEST OF ALL TIME		
RANK	SCORE	NAME
1ST	80000	Gh*ST
2ND	75750	BEnnY
3RD	60000	Gh*ST
4TH	57000	_WAO_

Ce petit manège dura toute une semaine.

Mais... C'est pas possible !

Quelqu'un s'acharnait à me reprendre systématiquement la première place.

THE GREATEST OF ALL TIME		
1ST	99999	Gh*ST

Je décidai de percer le mystère.

La nuit suivante, je me faufilai dans l'arrière-salle par le local technique.

C'est quoi ce délire ?

KRRSH

HAAA !!! T'es out, gros ! Faut pas surgir derrière les gens comme ça !

Le revenant me raconta sa vie. Issu d'un milieu modeste, sans argent de poche, il piratait les machines pour jouer la nuit...

PLOC

Mais, un soir d'orage, au moment de vaincre l'ultime boss de son jeu favori, il s'électrocuta accidentellement...

Condamnée à conserver son hi-score pour l'éternité, son âme en peine hantait depuis la salle d'arcade...

J'ai compris le message, je vais faire quelque chose de mieux de mes journées, comme lire des livres.

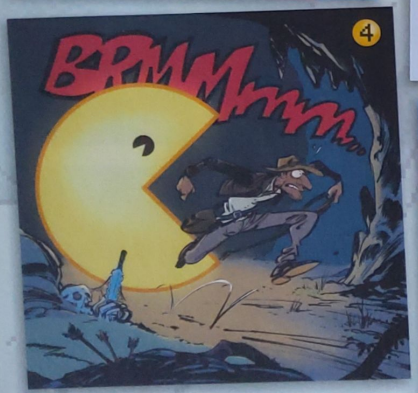
T'es un mec cool, Benny. Tope là !

Aujourd'hui, je ne suis plus champion de jeux vidéos. Mais j'ai gardé des connexions avec l'au-delà !

LAURENT BAZART

Qui a dessiné les jeux vidéos ?

Cinq de nos auteurs ont dessiné des héros de jeux vidéos célèbres. Pourrez-vous les reconnaître ?



SOLUTIONS : 1. Arthur de Pins (*Wonder Boy*), 2. Nix (*Monument Valley*), 3. Ian Dairin (*Minecraft*), 4. Munuera (*Pac-Man*), 5. Bertschy (*Angry Birds*).

Scénario FRÉDÉRIC ZUMBIEHL & FRÉDÉRIC MARNIQUET

BUCK DANNY

Dessin JEAN-MICHEL ARROYO
Couleur KETTY FORMAGGIO

© Zéphir Éditions/Dupuis, 2016.

Les aventures de Buck Danny ont été créées par GEORGES TROISFONTAINES, JEAN-MICHEL CHARLIER et VICTOR HUBINON

LES FANTÔMES DU SOLEIL LEVANT

ÉPISODE 3/10

MAIS C'EST IMPOSSIBLE, MON VIEUX ! DEPUIS LA REDDITION DES JAPONAIS, NOUS CONTRÔLONS TOUTES LEURS BASES, LEURS CASERNES, LEUR FLOTTE. LEUR PAYS EST RUINÉ, EXSANGUE ! COMMENT VOUDRIEZ-VOUS QU'ILS POURSUIVENT LA LUTTE ? UNE BANDE D'EXALTÉS À LA VOLONTÉ, MAIS IL N'Y A RIEN DE BIEN SÉRIEUX DERRIÈRE TOUT ÇA !

J'ESPÈRAIS QUE VOUS ME PRENDRIEZ PLUS AU SÉRIEUX, MAJOR, CAR JE SAIS QUE VOUS DEVEZ RENCONTRER MACARTHUR* DEMAIN ET JE COMPTAIS SUR VOUS POUR L'INFORTIR, MAIS JE VOUS PROUVERAI QUE J'AI RAISON.

NE LE PRENEZ PAS MAL, MAIS DANS QUEL BUT LES JAPS MONTERAIENT-ILS UNE ARMÉE SECRÈTE ?

DANS LE BUT D'AMASSER DES ARMES ET DE PRÉPARER UN ATTENTAT CONTRE NOS FORCES ! D'APRÈS MES SOURCES, ILS DISPOSERAIENT MÊME DE BASES SECRÈTES DISSÉMINÉES DANS LES ÎLES DE LA MER DE BANDA, TROP INNOMBRABLES POUR TOUTES ÊTRE FOUILLÉES.

JE DOIS RENCONTRER CE SOIR MÊME MON INFORMATEUR POUR OBTENIR UNE PREUVE INDISCUTABLE DE MES SOUPÇONS.

ÉCOUTEZ, JE VAIS JOUER FRANC-JEU AVEC VOUS, MILLER. JE NE CROIS GUÈRE À VOTRE HISTOIRE MAIS, SI VOUS RAPPORTEZ CETTE FABULEUSE PREUVE D'ICI MON RENDEZ-VOUS AVEC MACARTHUR, JE VOUS PROPOSE DE NOUS ACCOMPAGNER AFIN DE LA LUI REMETTRE EN MAIN PROPRE.

MERCI, MAJOR ! JE SAVAIS QUE JE POUVAIS COMPTER SUR VOUS ! À DEMAIN.

VOUS VOULEZ QU'ON VOUS ACCOMPAGNE CE SOIR ?

MERCI, MAIS SURTOUT PAS ! IL NE FAUT PAS EFFRAYER MON INDICATEUR EN NOUS FAISANT REPÉRER. D'AILLEURS, J'IRAI HABILLÉ EN CIVIL.

CE GARS-LÀ M'A L'AIR PAS MAL DÉRANGÉ. TU MES PAS SÉRIEUX QUAND TU PARLES DE LE PRÉSENTER À « DUGOUT DOUG ?"

JE NE SAIS PAS, TUMB. LAISSONS-LUI UNE CHANCE DE PROUVER SES ALLÉGATIONS ET EN ATTENDANT, ALLONS VOIR CET ANIMAL DE SONNY À L'INFIRMERIE.

FSL 15

* SURNOM DE MACARTHUR

EN DÉBUT DE SOIRÉE, DANS UNE SOMPTUEUSE VILLA SITUÉE AUX ALENTOURS DE TOKYO...

L'OPÉRATION SE DÉROULERA CETTE NUIT, À L'HEURE CONVENUE !

IL ME SEMBLE EN ÊTRE AUTREMENT, GÉNÉRAL. CE MISÉRABLE INCIDENT NE DOIT PAS VOUS INQUIÉTER.

CERTES, MAIS CE CAPITAINE MILLER COMMENCE À DEVENIR GÊNANT À FORCE DE METTRE SON NEZ PARTOUT. IL VA FALLOIR Y REMÉDIER.

J'AI DÉJÀ PRIS MES DISPOSITIONS DANS CE SENS, GÉNÉRAL. MAIS IL Y A PLUS INQUIÉTANT À MON SENS QUE CET OFFICIER QUI PASSE POUR UN FOU ET QUE PERSONNE NE PREND AU SÉRIEUX...

VOUS INQUIÉTEZ, MISS LEE. ALORS QUE NOUS SOMMES SI PRÈS DU BUT.

CET APRÈS-MIDI, J'AI APPRIS PAR MES INFORMATEURS INFILTRÉS SUR LA BASE DE TACHIKAWA QU'UN ÉVÉNEMENT IMPRÉVU EST INTERVENU ET IL RISQUE DE COMPLIQUER SÉRIEUSEMENT LA DONNE...

BUCK DANNY EST À TOKYO OÙ IL DOIT RENCONTRER MACARTHUR ET, S'IL ARRIVE À PERSUADER CELUI-CI DE LA VÉRACITÉ DES PROPOS DE MILLER, CELA PEUT COMPROMETTRE SÉRIEUSEMENT LA SECONDE PHASE DE NOTRE OPÉRATION.

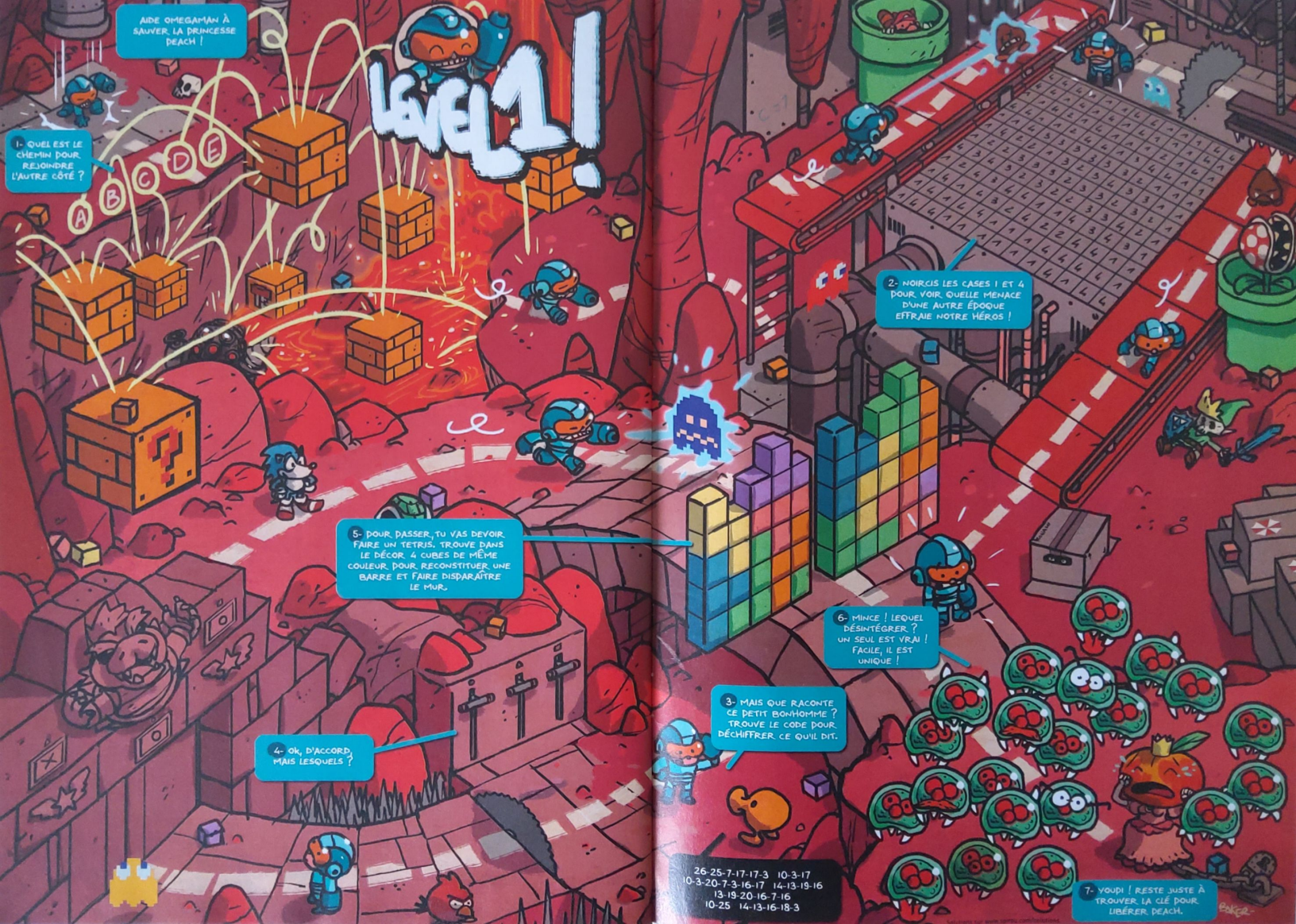
C'EST FÂCHEUX EN EFFET, VU CE QUE VOUS ET MO-CHOUNG-YOUNG M'AVEZ DIT DE CE PERSONNAGE. CEPENDANT, MA CHÈRE AME, JE CROIS QUE VOUS VOUS ALARMEZ POUR PEU DE CHOSES. ET DE TOUTE FAÇON, D'ICI À QUELQUES HEURES, IL SERA TROP TARD POUR LES YANKEES, AVEC OU SANS CE BUCK DANNY !

RÉGLEZ LE PROBLÈME MILLER, ET RAPPELEZ-VOUS, CELA DOIT AVOIR L'APPARENCE D'UN SIMPLE CRIME CRAPULEUX. SOYEZ EXACTE À NOTRE RENDEZ-VOUS, NOUS EMBARQUONS À MINUIT PRÉCIS POUR UN VOYAGE DONT ON REPARLERA ENCORE... DANS MILLE ANS !

À VOS ORDRES, GÉNÉRAL !

FSL 16

À SUIVRE...


AIDE OMEGAMAN À SAUVER LA PRINCESSE PEACH !
LEVEL 1 !
1- QUEL EST LE CHEMIN POUR REJOINDRE L'AUTRE CÔTÉ ?
A B C D E
2- NOIRCIS LES CASES 1 ET 4 POUR VOIR QUELLE MENACE D'UNE AUTRE ÉPOQUE EFFRAIE NOTRE HÉROS !
3- MAIS QUE RACONTE CE PETIT BONHOMME ? TROUVE LE CODE POUR DÉCHIFFRER CE QU'IL DIT.
26-25-7-17-17-3 10-3-17
10-3-20-7-3-16-17 14-13-19-16
13-19-20-16-7-16
10-25 14-13-16-18-3
4- OK, D'ACCORD, MAIS LESQUELS ?
5- POUR PASSER, TU VAS DEVOIR FAIRE UN TETRIS. TROUVE DANS LE DÉCOR 4 CUBES DE MÊME COULEUR POUR RECONSTITUER UNE BARRE ET FAIRE DISPARAÎTRE LE MUR.
6- MINCE ! LEQUEL DÉSINTÉGRER ? UN SEUL EST VRAI ! FACILE, IL EST UNIQUE !
7- YOUPI ! RESTE JUSTE À TROUVER LA CLÉ POUR LIBÉRER PEACH.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À découper (ou à recopier) et à renvoyer complété sous enveloppe affranchie :
Belgique : Spirou - Rue Desirée, 52 - 6001 Marcinelle - Tél. : 071 600 503
France et autres pays : Spirou - B250 - 60643 Chantilly Cedex - Tél. : + 33 (0)3 44 62 52 92

E249

TARIF* (valable jusqu'au 31/12/2016) :
France et Belgique : 6 mois - 25 numéros dont 1 double - 51,60 €
Canada : 1 an - 50 numéros dont 2 doubles - 199,95 CAD
Suisse : 1 an - 150 CHF
Autres pays : retrouvez tous nos tarifs sur www.spirou.com
+ 1 supplément gratuit chaque semaine pour tous les abonnés.

Oui, je m'abonne à SPIROU au tarif indiqué ci-dessus.

Nom de l'abonné :

Prénom de l'abonné :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays :
F☐ B☐ CH☐ CDN☐

Sexe :
M☐ F☐

Date de naissance : / /

Téléphone : e-mail :

Adresse de facturation (si différente)
Nom :

Prénom :

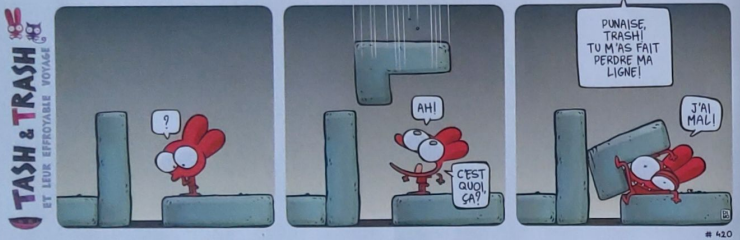
Adresse :

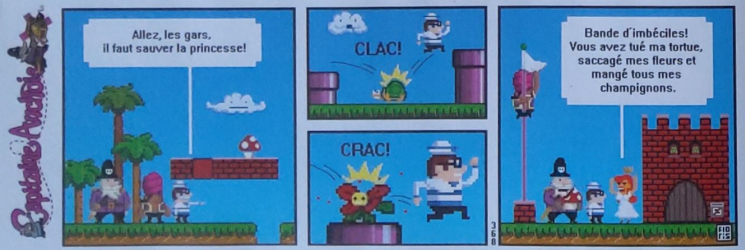
Je choisis de payer par carte bancaire** n° Date d'expiration :

Cryptogramme : Signature :
(les 3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Retrouvez toutes nos offres sur www.spirou.com

La traitement de vos données est soumis à la loi française du 6 janvier 1978 sur la protection de la vie privée et à la loi belge du 8 décembre 1992. Les données sont conservées par les Éditions Dupuis, rue Desirée 52 à 6001 Marcinelle et destinées à des fins de gestion clientèle. Vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification. Sauf opposition de votre part, elles pourront être transmises à des partenaires tiers. * Tarif réservé aux nouveaux abonnés. ** Pour d'autres moyens de paiement, vous pouvez nous contacter au numéro de téléphone ci-dessous ou nous connecter sur www.spirou.com





Scénario & Dessin MIDAM
Couleur ANGÈLE

GAME OVER

Midam © Dupuis Éditions - MAD FABRIK 2013

SECRETS DE FAMILLE

Le tome 2 de Dad *: un album intime à partager avec toute la famille!*

Dad

Scénario, Dessin & Couleur
NOB

M 03251 - 4074S - F: 2,40 € - RD

Dom S : 3 € - Dom A : 3,20 €
Andorre : 2,40 €
Grèce : 3 €
Canada : 4,15 CAD